

Lilia Omelan

Wykorzystanie gier symulacyjnych w nauczaniu języka angielskiego dla celów zawodowych

Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy 1, 181-186

2007

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Wykorzystanie gier symulacyjnych w nauczaniu języka angielskiego dla celów zawodowych

ABSTRAKT

W nauczaniu języków obcych dla celów zawodowych należy zwrócić wielką uwagę na wzmaganie motywacji. Dotyczy to w szczególności studentów trybu stacjonarnego, którzy nie mają jeszcze określonego doświadczenia zawodowego.

Skuteczną metodą zwiększenia wewnętrznej i zewnętrznej motywacji uczących się są gry symulacyjne, naśladujące autentyczne życie zawodowe. Zaaranżowane ćwiczenie sprawia, że uczestnicy czują się zaangażowani emocjonalnie i postawieni w centrum sytuacji celowej. Wykreowana sytuacja mobilizuje studentów do jak najlepszego sprostania obowiązkom i odpowiedzialności, jakiej wymagają wybrane przez nich role. O ile gra symulacyjna jest ćwiczeniem bardziej skomplikowanym i angażującym aniżeli zwykły dialog, wymaga ona odpowiedniego przygotowania się od nauczyciela, jak i od studentów. Podczas etapu przygotowawczego konieczne jest dokładne zapoznanie się z wymaganą sytuacją i wprowadzenie kluczowych wyrazów. Oby studenci traktowali swoje obowiązki z należyтым zaangażowaniem, nauczyciel powinien unikać słów kojarzących się z odgrywaniem roli.

Stworzenie otoczenia symulacyjnego oznacza wykluczenie ingerencji świata na zewnątrz sali językowej w symulowaną rzeczywistość. Świadome sytuacyjne odizolowanie się od realiów zewnętrznych jest podstawowym krokiem do zredukowania zahamowań uczących się i czynnikiem usprawniającym swobodne wypowiedzianie się w języku obcym. Dodatkową zaletą gier symulacyjnych jest możliwość łączenia tzw. „ogólnego angielskiego” z językiem angielskim używanym dla celów zawodowych.

Gry symulacyjne służą wykorzystaniu przez studentów już istniejącej wiedzy, tworzeniu nowych pomysłów w trakcie myślenia zespołowo-integracyjnego oraz usprawnieniu płynności mówienia, co jest znaczącym krokiem ku polepszeniu kompetencji mówienia w języku obcym.

1. Potrzeba wzmagania zewnętrznej i wewnętrznej motywacji studentów

Mimo iż angielski język biznesu nie różni się drastycznie od tak zwanego „ogólnego angielskiego”, wielu studentów uważa go za całkowicie odmienną i bardziej skomplikowaną formację. Dodatkowy problem stanowi niewystarczająco wysoki poziom motywacji zawodowej, wynikający z braku doświadczenia studiujących. Język specjalistyczny jako nie używany staje się w pojęciu uczącego się abstrakcyjnym (dotyczy to zwłaszcza studentów stacjonarnych, którzy nie mają jeszcze doświadczenia pracy w pewnym zawodzie). Zmienić to nastawienie mogą specjalne metody pracy, zmierzające do uczynienia języka dla celów zawodowych przydatnym, czynnym i realnym.

W tej sytuacji rosną wymagania wobec nauczyciela-anglisty, który poprzez dbałość o atrakcyjność ćwiczeń może i powinien uświadomić studentom, że między językiem biznesu i ogólnym angielskim nie ma rażącej różnicy. Najlepszą metodą prowadzącą ku temu celowi jest postawienie studentów w centrum procesu nauczania, tzn. uczynienie z nich aktywnych, twórczych współuczestników działań dydaktycznych. Niezmiernie ważne jest, aby uświadomić młodzieży praktyczne znaczenie tej specjalnej materii językowej (określonego języka zawodowego), która w ich przyszłym życiu będzie spełniała istotną rolę.

W warunkach nowej, dynamicznie rozwijającej się i otwartej Europy znajomość wszelkich odmian języka angielskiego może okazać się nieocenioną pomocą. Udziałem dzisiejszych studentów staną się nie tylko zagraniczne wycieczki, lecz również różnego typu wyjazdy służbowe. Doskonale wykształceni fachowcy będą nierzadko uczestnikami rozmów o charakterze zawodowym i handlowym, sympozjów i międzynarodowych konferencji specjalistycznych.

Warto więc zainwestować w uczącą się młodzież nie tylko własną wiedzę i doświadczenie, lecz również energię i entuzjazm. Postawa emocjonalnie zaangażowanego nauczyciela powinna udzielać się słuchaczom. Musimy jednak mieć świadomość, że adresujemy swe wysiłki do poszczególnych studentów, stanowiących odrębne osobowości intelektualne i emocjonalne. Dlatego właśnie należy wypracować cały wachlarz różnorodnych i atrakcyjnych ćwiczeń, których wykonywanie przynosi prócz umiejętności satysfakcję i przyjemność.

2. Gra symulacyjna źródłem nowych możliwości

Do takich właśnie czynności dydaktycznych należą gry symulacyjne, naśladujące prawdziwe sytuacje z życia biznesu. Zaaranżowana gra sprawia, że uczący się przestają myśleć o sobie jak o studentach i czują się zaangażowani emocjonalnie i postawieni w centrum sytuacji celowej. Jest to działanie mobilizujące do jak najlepszego sprostania obowiązkom i odpowiedzialności, jakiej wymaga stworzona sytuacja. Należy podkreślić, iż gra symulacyjna (lub, jak ją nazywają niektórzy specjaliści z metodyki nauczania języka biznesu, symulacja) jest bardziej skomplikowana, zatem też bardziej angażująca aniżeli zwykła konwersacja z podziałem na role (np. zakup sprzętu komputerowego, zamawianie posiłku w restauracji czy rezerwacja miejsca w hotelu). Dlatego ważne jest przygotowanie się studentów do roli, które zostaną zaprezentowane w stworzonej przez nich sytuacji. Wyobraźmy sobie, że student będzie się zajmował agroturystyką. W tym celu rozważa niezbędne wydatki i dokonuje zakupu pięknie położonej posiadłości. Musi również zwrócić uwagę na stan techniczny budynków i możliwość dostosowania ich do potrzeb turystycznych (budowa kuchni, stołówki, wyposażenie łazienek itp.). Niezbędna może okazać się pomoc księgowego, kierownika zaopatrzenia, projektanta wnętrz, inżyniera budowlanego czy nawet architekta. Wszystkie te role zostaną odegrane przez innych uczestników. Dodatkową atrakcją dla studenta jest możliwość wystąpienia w wybranej przez siebie roli w zależności od indywidualnych skłonności i upodobań, często – w swoim wymarzonym zawodzie. Na etapie przygotowawczym będzie korzystne powtórzenie kluczowych słów i wyrazów. Ważne jest uprzedzić studentów, żeby uniemożliwić im czytanie ról z wcześniej przygotowanych notatek lub uczenie się ich na pamięć, ponieważ mówienie powinno być naturalne. Oby uczący się traktowali swoje obowiązki z należytą powagą i zaangażowaniem, nauczyciel powinien unikać słów kojarzących się z odgrywaniem roli. Na przykład, zamiast „studentci” lepiej powiedzieć „uczestnicy”, za-

miast „ćwiczenie” czy „gra” – „sytuacja”, zamiast „rola” – „funkcja”. Podstawowym wymaganie do pomyślnego przebiegu symulacji jest odpowiedni poziom kompetencji słuchaczy, umożliwiający aktywne uczestnictwo w konwersacjach. Cel zostanie osiągnięty, jeśli grę wprowadzi się na poziomie średnio zaawansowanym lub wyższym (wyjątek stanowią relatywnie proste ćwiczenia, np. układanie haseł reklamowych, które można wykonać na poziomie nieco słabszym).

W trakcie przygotowania się do symulacji nie jest potrzebne pracochłonne wykonywanie materiałów pomocniczych. Kreacja otoczenia symulacyjnego nie oznacza zastosowania dużej ilości rekwizytów, lecz wyklucza jakąkolwiek ingerencję ze strony świata na zewnątrz sali językowej w symulowaną rzeczywistość (np. jeśli nauczyciel ma ważne sugestie dotyczące dalszego toku gry, to powinien wystąpić w roli asystenta personalnego lub sekretarki i poprosić studentów o możliwość zabrania głosu, nie może natomiast wystąpić w swojej zwyczajnej roli dydaktyka). Tymczasowe świadome odizolowanie się od codzienności jest podstawowym krokiem do zredukowania zahamowań uczących się. Studenci mogą wypowiadać się swobodnie i spontanicznie. Jeśli symulowana rzeczywistość jest niezależna od zewnętrznego świata, błędy uczestników gry wydają się mniej istotne, ponieważ nie mogą spowodować żadnych realnych konsekwencji.

W wytworzonej przez grupę swobodnej sytuacji, osoba prowadząca nie upomina uczestników za błędy gramatyczne ani leksykalne. Ważniejsze błędy (zanotowane przez nauczyciela) stanowią materiał do analizy i dalszych ćwiczeń w toku następnych zajęć dydaktycznych. Pomyłkę należy poprawić natychmiast w tym wyjątkowym przypadku, jeśli przeszkadza ona przebiegowi dalszej dyskusji. Ważne jest, żeby nauczyciel nie interweniował niepotrzebnie w dyskusję, mimo że z początku ćwiczenie może studentom wydawać się trudne. Proces podjęcia optymalnej decyzji też należy pozostawić studentom. Jest to proces integrujący i mobilizujący do naturalnego użycia słownictwa z zakresu języka zawodowego. Nauczyciel może dyskretnie pomóc tylko wtedy, gdy część studentów nie odnajduje się w swoich rolach i nie jest wystarczająco aktywna. Oczywiście, należy zachować powściągliwość i cały czas działać w ramach wykreowanej sytuacji. Na przykład, osoba prowadząca może wystąpić w roli konsultanta rynkowego, który zabierze biernych uczestników gry na konferencję. Podczas tego spotkania „konsultant rynkowy” doradzi niezdecydowanym „klientom”, jak mogą się zachować w danej sytuacji. (Podobne spotkanie okaże się pomocnicze również w innym skrajnym przypadku, gdy jeden czy dwóch uczestników przejmie całą inicjatywę, pozbawiając innych studentów możliwości wypowiadania się i uczestniczenia w procesie podjęcia decyzji).

Od razu po tym, jak decyzja zostanie podjęta (co sygnalizuje koniec ćwiczenia), warto przeanalizować wypowiedzi studentów pod względem sprawnego komunikowania się, interakcji a nawet wzajemnej pomocy. Stosownym byłoby przesunięcie błędów lingwistycznych na drugi plan, wówczas można uniknąć pomniejszenia osiągniętych podczas gry efektów.

A oto kilka przykładów sprawdzonych przeze mnie gier symulacyjnych, które przyniosły studentom zarówno pewne korzyści językowe, jak i satysfakcję.

„Rozmowa kwalifikacyjna”

Przychylając się do potrzeb młodzieży mającej przed sobą perspektywę rozpoczęcia działalności zawodowej, postanowiłam przeprowadzić ćwiczenia symulowanej rozmowy kwalifikacyjnej. Taka sytuacja wyzwala zaangażowanie, zmusza do użycia wielu form grzecznościowych, a także mobilizuje do popisu wiedzą i umiejętnościami zawodowymi. W autoprezentacji muszą być zastosowane również przymiotniki opisujące osobowość i cechy charakteru niezbędne do wykonania wybranego zawodu, czyli słownictwo z zakresu

psychologii. Na przykład Sylwia (studentka specjalności administracja publiczna) wystąpiła w roli osoby ubiegającej się o stanowisko recepcjonistki w legnickim hotelu „Qubus”. Opowiedziała o swoim wykształceniu i zdobytych umiejętnościach, o ukończonym kursie komputerowym, posiadaniu prawa jazdy i znajomości języków obcych (angielskiego, niemieckiego i rosyjskiego). Pytania, które zadała jej oponentka Alicja (odgrywająca rolę pracodawcy), nie były łatwe. Oto kilka przykładów: *What are your main strengths and weaknesses? Would you agree to spend at least half a year as a trainee? Why did you decide to look for a job in our hotel? How do you work under pressure? Why did you select the Higher State Vocational School in Legnica? Do you have plans for further study? Have you ever learnt anything from your mistakes? How would you describe yourself?* Niemniej jednak Sylwia udzieliła wyczerpujących odpowiedzi na wszystkie pytania zadane przez „pracodawcę”. Na prośbę o opisanie cech swojego charakteru odpowiedziała, że jest osobą sumienną, pracowitą i odpowiedzialną, potrafi szybko nawiązywać kontakty. Za największą zaś swoją wadę uważa niewystarczające poczucie pewności siebie. W następnej rozmowie kwalifikacyjnej Magdalena, studentka tejże specjalności, starała się o stanowisko koordynatora do spraw marketingu. Nie była jedyną kandydatką, ale pierwszy etap symulowanej rozmowy kwalifikacyjnej zakończył się pomyślnie: Magdalena została włączona do listy ostatecznej.

„Tworzenie haseł reklamowych”

Ciekawym i angażującym ćwiczeniem jest także układanie wszelkiego rodzaju reklam. Tworzenie haseł reklamowych (które można zaproponować nawet studentom o poziomie słabo zaawansowanym) wyzwala w uczących się kreatywność, pomysłowość i poczucie humoru. Dodatkowym czynnikiem motywującym do zdrowej rywalizacji będzie zapowiedziany przez nauczyciela konkurs na najlepszą reklamę produktu lub usługi. Podzieleni na podgrupy od 3 do 4 osób studenci dołożą starań, aby ich hasła reklamowe były atrakcyjne, oryginalne i przekonujące. A podstawą ku temu będzie posługiwanie się przez studentów odpowiednim zakresem słownictwa, które zostanie użyte we właściwym kontekście. Na przykład studenci zarządzania przedsiębiorstwem w trakcie przygotowania reklamy napoju użyli wyrazów *rich in vitamins, sparkling, green product, it reminds us of a sunny fruit garden*.

„Negocjacje”

Ćwiczeniem trudniejszym, wymagającym wyższego poziomu kompetencji językowej są symulowane negocjacje. Sytuacja negocjacji wymaga od obu stron asertywności, taktu, umiejętności położenia nacisku na ważne dla firmy problemy, a także – w razie potrzeby – użycia perswazji. Istotnym celem prowadzenia negocjacji jest satysfakcja obu kontrahentów i dojście do konsensusu. Ćwiczenie powinno obejmować następujące fazy:

- 1) rozpoczęcie rozmowy, zapoznanie się z problemem,
- 2) ukazanie obustronnych korzyści płynących z transakcji, która zostanie dokonana,
- 3) wysłuchanie racji dotyczących trudności i kontrargumentów,
- 4) pokazanie możliwości pokonania problemów,
- 5) sprecyzowanie warunków transakcji,
- 6) podsumowanie i zawarcie transakcji.

Ćwiczenie to ułatwia zapamiętywanie słownictwa o tematyce Business English (niezbędnym np. może okazać się użycie wyrazów i zwrotów *bargain, deal, wholesale, to meet the deadline, insurance cover*) oraz odpowiednich konstrukcji gramatycznych (np. użycie pierwszego okresu warunkowego w zdaniach typu: *If we meet you half-way, will you give our company a 10% discount?*).

„Fuzja”

Studenci administracji publicznej z grupy średnio zaawansowanej zaprezentowali grę symulacyjną o nazwie „Fuzja” (*A Merger*). Uczestnicy symulacji (którzy prezentowali dwie firmy produkujące ubrania) postanowili połączyć swoje przedsiębiorstwa. Rozważyli następujące zalety tej fuzji: 1) nowo powstała firma będzie większa i bardziej potężna; 2) wzrośnie jej obrót; 3) pojawią się nowe możliwości zatrudnienia pracowników; 4) asortyment produkowanych przez firmę towarów będzie większy i bardziej urozmaicony, co z pewnością docenią klienci; 5) wzrośnie ogólny zysk firmy. Uwzględnione zostały również potencjalne ryzyka, a także nowe zapotrzebowania. W trakcie „zebrania służbowego” uczestnicy wspólnie znaleźli rozwiązanie podstawowych problemów, które mogą powstać po dokonaniu transakcji. Wyzwaniem dla personelu będzie potrzeba doksztalcenia się i zdobycia nowych kwalifikacji. Firma zabezpieczy pracownikom odpowiednie kursy i szkolenia w miejscu pracy, pokrywając ich koszty. Nowo powstałe przedsiębiorstwo będzie potrzebowało dobrej promocji. Trzeba będzie zainwestować w reklamę, a także wykreować pozytywną renomę marki produkowanych przez firmę ubrań (*to increase brand-awareness*). Wizerunek marki (*brand image*) dla klientów będzie asocjował się z ubraniami bardzo wysokiej jakości, uszytymi przeważnie z naturalnych ekologicznych tkanin, o nowoczesnych, modnych fasonach. Zostaną zatrudnieni wykwalifikowani eksperci od zarządzania przedsiębiorstwem, a także projektant mody. Uczestnicy dyskusji wspólnie wypracowali plan organizacji zjednoczonej firmy, który został naszkicowany i wyświetlony z pomocą rzutnika z zachętą do dalszego omówienia. W trakcie ćwiczenia studenci wykazali się dobrą znajomością słownictwa, w tym z zakresu języka angielskiego dla celów zawodowych (między wieloma innymi zostały użyte wyrazy: *white-collar workers, agenda, representative manager, profit, supply and demand, turnover, to take the minutes, any other business, logo, to lower expenses, raise funds, to fight back counterfeit, health and safety procedures* etc., a także słownictwo z zakresu tzw. ogólnego angielskiego – ubrania). Oto fragment, w którym uczestnicy gry symulacyjnej omawiają konieczność ułożenia planu biznesowego i finansowego oraz ich znaczenie dla promocji nowo powstałego biznesu:

MONIKA: Why do we need to prepare a business plan?

KRZYSZTOF: The business plan is necessary to show whether the business is capable of succeeding. It is important that our ideas and plans should be supported with facts and figures.

MARIA: Why is it so?

KRZYSZTOF: First of all, we will be able to present a reasoned case to the potential lenders and investors in our business. In fact, the banks will not give us anything without a convincing financial and business plan.

MARCIN: Are the plans only for outsiders?

IZABELA: No, not at all. A business plan is the key management tool which can be used to monitor the progress of the business. The actual results of the business can be measured in terms of the business objectives and the financial projects.

DAWID: What does one include in a business plan?

DOROTA: A business plan is a formal document which can be relatively large. It should include the description of the business and its history. There should be a description of the product or service, the market, marketing strategy, operations and management. Finally and essentially, for our fund requirements there must be a financial plan.

ANNA: You mean that we have to describe the company, the industry and the product. We must describe how the product is made, who is involved in the company and how much money the company needs and what we will do with the money.

IZABELA: That is right. It is important that the business plan should be well prepared and presented.

BARBARA: What should we include in the financial plan?

JOANNA: Firstly, we must outline the amount and type of funding that is required. This is the funding request. There are four elements in the funding request: the desired financing, capitalisation, use of funds and future financing.

Jak widać z fragmentu symulacji, ćwiczenie to uaktywniło znajomość wielu słów i wyrazów z zakresu Business English, w tym terminów finansowych. Wszyscy uczestnicy zostali zaangażowani w grę, skutkiem czego była sprawna komunikacja i satysfakcja z procesu wykonywania ćwiczenia.

Reasumując, można stwierdzić, że gry symulacyjne pomagają studentom spożytkować posiadaną już wiedzę, rozwinąć nowe pomysły w trakcie myślenia zespołowego-integracyjnego i wzmocnić płynność mówienia, co jest znaczącym krokiem ku poprawie ogólnej sprawności mówienia w języku obcym.

Literatura

Brown H. D., *Principles of Language Learning and Teaching. 3d Edition*, Englewood Cliffs, Prentice Hall Regents, New York 1994.

Cotton D., D. Falvey, S. Kent, *Market Leader, Intermediate Business English Course Book*, Longman, Pearson Education Limited, 2000.

Ellis M., Johnson Ch., *Teaching Business English*, Oxford University Press, Oxford 1994.

Hall E., B. Mascull, D. Riley, *Market Leader, Intermediate Business English Teacher's Resource Book*, Longman, Pearson Education Limited, 2000.

Hutchison T., Waters A., *English for Specific Purposes: a Learning-Centred Approach*, Cambridge University Press, Cambridge 1987.

Jones K., *Simulations in Language Teaching*, Cambridge University Press, Cambridge 1982.

Omelan L., *Mixing business with pleasure. Teaching English professional*, 25th issue, London 2002.

ABSTRACT

In teaching English for specific purposes much attention should be paid to enhancing motivation. It is especially the case with teaching pre-experience students who often lack external motivation.

An effective method of increasing both both external and intrinsic motivation are simulations which closely imitate authentic professional situations. A simulation makes the learners emotionally engaged and puts them into the centre of the learning process. A target situation allows the students to select their roles, makes them feel responsible and stimulates the participants to use their abilities to the best advantage. A simulation game is a more complex and engaging activity than a simple role play. Therefore, it